SECRET ENGLAND

Mise en marche : avant toutes choses, éteindre et rallumer la machine.

- **AMSTRAD CPC :** insérez la disquette face A, tapez RUN"SECRET (puis ENTER).
- **COMPATIBLES PC :** chargez votre MS/DOS puis insérez le logiciel dans le lecteur. Tapez alors SECRET (puis RETURN).
  Installation sur disque dur : insérez le logiciel, tapez INSTALL et suivez les instructions à l'écran.
- **ATARI ST/STE** (lecteur double face) : opérez un double cliquage sur l'icône SECRET.PRG.

La collection **SECRET ENGLAND** comprend 2 logiciels : SECRET ENGLAND 6ᵉ/5ᵉ et SECRET ENGLAND 4ᵉ/3ᵉ construits sur le même scénario, mais abordant chacun les points de vocabulaire et de grammaire des niveaux considérés. Vous participez à une aventure où vous rencontrez différents personnages dans plusieurs villes d'Angleterre. Vous abordez avec eux des thèmes touchant à la vie quotidienne, la culture et l'histoire de leur pays.

Le scénario : au Moyen-Age, les alchimistes découvrirent le fantastique secret d'une mystérieuse substance : la PIERRE PHILOSOPHALE. Cette substance avait le pouvoir de transformer en or n'importe quel métal mais accordait aussi à son possesseur le DON DES LANGUES. Il pouvait alors parler toutes les langues de la Terre !
En 1258, l'alchimiste Roger BACON en déposa la formule quelque part en Angleterre. Elle y fut conservée jusqu'à nos jours par une société secrète.
Mais les temps sont venus de la révéler au monde ! Et puisqu'elle accorde le don des langues, le Grand Maître a décidé de la remettre à un étudiant étranger, garçon ou fille, doué dans la langue du pays. Peut-être s'agit-il de vous !
Dans 7 villes d'Angleterre, vous rencontrerez 7 Initiés qui vous mettront à l'épreuve et vous remettront 7 Blasons. **Leurs noms vous seront communi-**

qués dans les textes étudiés. Notez-les bien ! Le Grand Maître est l'un de ces Initiés.

Attention !!! Quelqu'un d'autre est en quête du Secret. C'est Ugly Joe (l'affreux Jojo !), un bien sinistre personnage. Vous devrez absolument découvrir le Grand Maître avant lui. **Mais les erreurs, les demandes d'aide de votre part lui permettront de prendre de l'avance.**

COMMANDES ET MANIPULATIONS : elles ont été particulièrement étudiées pour rendre le logiciel aussi simple et souple que possible. Sur toutes machines, on utilise le «mode souris» : les choix s'effectuent en déplaçant une flèche à l'écran. On valide ensuite en cliquant ou en appuyant sur la barre ESPACE.
En haut de l'écran se trouve un BANDEAU DE COMMANDES, c'est-à-dire différentes «icônes» que vous pourrez cliquer :
ESC pour quitter l'épreuve en cours.
DISK pour charger ou sauvegarder une partie : vous pourrez ainsi conserver les points acquis et reprendre le jeu plus tard. Suivez les indications à l'écran.
EXPLICATIONS (points d'interrogation) : rappel des commandes, précisions.
DICTIONNAIRE (petit livre) pour obtenir la traduction de certains mots. En général, le premier accès au dictionnaire ne cause aucune pénalité. Mais ensuite, vos demandes répétées font progresser Ugly Joe. N'en abusez donc pas.
Votre progression et celle de Ugly Joe sont représentées en bas de l'écran par 2 bandes qui se remplissent progressivement. Celui qui parvient à remplir la totalité de la bande a gagné !

DÉROULEMENT DU LOGICIEL : depuis l'écran de départ, vous pouvez accéder aux différentes villes du pays. Déplacez la flèche sur le panneau supérieur et cliquez la ligne de votre choix : ENQUIRIES (Exposé de votre mission), CHECK IN (Contrôle...), TICKETS (Billets), ORDERS (Rappel des commandes), G5 (Devinez !). Ce sera l'occasion d'un premier contact avec la langue. **Lisez attentivement l'exposé de votre mission en français.** Elle est ensuite résumée en anglais lors de l'épreuve préliminaire (CHECK IN). Si vous la réussissez, vous

pouvez alors vous rendre dans chacune des 7 villes présentées, à condition bien sûr de connaître les noms des personnages à rencontrer **(2 noms vous sont communiqués à la fin de l'épreuve préliminaire)**.

Une épreuve vous est proposée dans chaque ville. L'ensemble des textes étudiés aborde la quasi-totalité des points de vocabulaire et de grammaire du niveau concerné. Une épreuve réussie vous permet de gagner 1 ou 2 points selon la difficulté choisie. Avec 30 points, vous obtenez le Blason de la ville.

A LONDRES, des textes en désordre vous sont présentés. A vous de retrouver l'ordre correct. Cette épreuve vise la compréhension globale (vocabulaire et tournures syntaxiques). On aborde particulièrement les formes pronominales, les temps (formes verbales et adverbiales) ainsi que tous les mots de liaison indispensables à l'articulation d'un texte.

A CAMBRIDGE, il s'agit de repérer un certain nombre de mots en faisant appel à des notions grammaticales (retrouver verbes, adjectifs, etc.) ou sémantiques (mots se rapportant à un thème donné).

A OXFORD, les notions abordées sont essentiellement grammaticales, mais la procédure adoptée (exercice à trous à réponses multiples) permet une grande variété.

Le même principe est repris à BRIGHTON sur des notions de vocabulaire.

A EDIMBOURGH, on doit retrouver les erreurs qui se sont glissées dans un texte, erreurs d'orthographe, de grammaire ou bien aberrations spatiales et temporelles ! On peut obtenir un bonus en corrigeant les dites erreurs. Pour cela, il suffit de cliquer la bonne réponse parmi celles proposées.

Epreuve très ludique à NEWCASTLE : saurez-vous retrouver les mots cachés dans une grille de lettres ? Là encore, il peut s'agir de mots très variés, notions grammaticales, noms de lieux et de personnes, noms d'objets ou notions plus abstraites, etc.

LIVERPOOL sera pour vous une ville merveilleuse. Ici, en effet, aucune pénalité n'est possible et l'épreuve particulièrement originale puisqu'il s'agit de retrouver des airs de musique anglais connus ! Une bonne occasion de distancer Ugly Joe tout en s'amusant !

SECRET ENGLAND présente une gamme d'exercices attrayants, variés et actuels. Nous nous sommes inspirés des approches pédagogiques les plus récentes, privilégiant les situations de communication ainsi que l'étude de la culture et de la civilisation du pays sur des textes entiers. **Si la langue orale est absente de ce logiciel, c'est que la synthèse vocale sur ordinateur ne permet pas aujourd'hui de traiter des textes longs (problème de mémoire) avec une qualité suffisante pour l'apprentissage d'une langue étrangère.**
Diverses aides sont prévues : demandez les explications accompagnant chaque épreuve afin de bien comprendre les consignes puis servez-vous (modérément) du dictionnaire. En cas d'échec, **n'hésitez pas à voir les solutions :** de cette façon, vous comprendrez mieux vos erreurs.

Ajoutons pour terminer qu'un VERITABLE SECRET est dévoilé au bout de l'aventure... mais nous vous laissons la surprise !